

キャラクター名  プレイヤー名   
 実験体2号

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	4
サポートクラス	ウォーリア	Lv.1:	サムライ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	10	13	15	10	9	9
ボーナス	4	3	4	5	3	3	3
クラス修正	1	1	1	1	1	1	0
他修正							
能力値	5	4	5	6	4	4	3

HP	51
MP	54
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	村正	至近	-1	12	0	0	0	0	0
左手	ファインシールド		0	0	0	6	0	-1	0
頭部	クロスヘルム				-1	3			
胴部	キルビリ					8			-2
補助									
装身具	グリモア								
能力値			4	0	5	0	4	9	10
スキル	AM、マシンアーマー					2	1		
その他									
総計(右)			3	12					
総計(左)			4	0	4	19	5	8	8
総計(両)									m
ダイス数			3 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	4			4	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

現在重量: 0  
 最大重量: 13  
 所持金: -170  
 預金・借金:

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1								
マジシャンズマイト	1	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
ウォータースピア	1	6	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定	—	
効果: 魔法攻撃ダメ [2D+5] <水>+ [放心]								
ウォーターマスター	4	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果: <<水>>魔法ダメ+ [SL×4]								
AMマスタリー: 刀	1							
効果: 命中+1D								
侍スピリッツ	1							
効果:								
マジックブラスト	1	3	ムーブアクション	—	自身	自動成功	—	
効果: 対象を「対象: 範囲 ( [SL×2] 体 )」に変更する。								
オートガード	2	—	パッシブ	—	自身	—	—	
効果: 物理防御+ [SL×2]、魔法防御+SL								
エキスパート	1	3	マイナー	—	自身	自動成功	—	
効果: タイミング: メジャーの魔術判定に+1D								
アームズレンジ	1	3	ムーブアクション	—	自身	自動成功	—	
効果: 武器攻撃射程: 5mに変更。								
イクイップリミット	1							
効果:								
トレーニング: 筋力	1							
効果: 筋力+3								
トレーニング: 知力	1							
効果: 知力+3								
バイタリティ	1							
効果: 最大HP+CL								
マシンアーマー	1							
効果: 物理防御+2、魔法防御+1								

白兵攻撃時  
 命中判定 3D+4 12+2D アームズレンジで射程: 5m コスト3  
 魔法ダメ  
 命中判定 3D+6 ダメ 2D+22 「対象: 範囲 (2体) コスト: 12